

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## MANTER PRESIDENTE NO PODER CUSTA PETRÓLEO E HABILIDADE

**TÍTULO:** Presidente  
**MÁQUINA:** Spectrum

Lembram-se, certamente, de *Ditador*, jogo que fez furor há alguns anos e foi até «traduzido» para Português, numa versão aqui chamada *Presidente*. Não era a melhor das pessoas, esse ditador, para o mantermos no poder tínhamos que agir como ele, embora buscando algum equilíbrio, mas o resultado, em muitos casos, dava para o torto. Pois bem, temos agora uma nova e mais elaborada versão de um jogo do género, *President*, que tem como personagem aquilo que as Nações Unidas designam, no próprio programa, na categoria de ditador, ao menos no princípio da sua actuação.

O objectivo é manter o Presidente no poder, ao longo dos meses, e fazer que o seu partido ganhe as eleições ao fim de dois anos, derrotando os outros dois partidos do país, um moderado e um extremista. O cenário, aparentemente, é o Médio Oriente, mas podia ser em qualquer outra zona onde exista petróleo, já que a principal riqueza do país vem daí, e o problema está em prospectar reservas, abrir poços e possuir, claro, o número de barris suficiente para negociar com os restantes países.

No essencial, este é um jogo de estratégia e de tomada de decisões — as mais correctas, espera-se — sabendo-se que nem

tudo são rosas para o dirigente. Com efeito, inimigos externos podem atacar o país por via aérea ou terrestre, destruir poços de petróleo e culturas, além de matarem habitantes, e contra isso há que comprar armamento necessário e suficiente, designadamente canhões anti-aéreos e tanques. O problema é que se o Presidente compra material a mais ou desbarata, de qualquer outra forma, os recursos do país, não lhe sobra dinheiro para mais culturas, para prospectar petróleo ou extraí-lo, para tratar a população das doenças que a afligem, etc.

O jogo parece um pouco complicado, a princípio, mas, na verdade, é simples, embora mais difícil seja manter bem o equilíbrio dos diversos factores para o levar a bom termo. Por exemplo, todos os meses podemos observar um balanço do que tem sido a nossa actuação, com quadros que mostram os bens que possuímos, a situação das colheitas e dos abastecimentos à população, as sondagens de opinião, os rendimentos e despesas do país, etc. A partir daí, há que tomar as decisões mais acertadas no mês seguinte e procurar inverter eventuais tendências perigosas para a manutenção do Presidente no poder.

Tudo o que temos a fazer surge por opções, bastando-nos assinalar a que pretendemos (usam-se as teclas de cursor e prime-se O, para accionar). Será preciso, por exemplo, o material de guerra para defesa do país, mas importante será também manter o bem-estar da população, construir estradas, para transporte das

mercadorias essenciais, manter equilibrada a balança de pagamentos, etc. A experiência acabará por demonstrar que a demagogia — neste, como noutros casos da vida real — dá resultado, às vezes, e que medidas impopulares no princípio do mandato poderão ser esquecidas mais para diante, com uns «rebuçados» à população, oferecidos a tempo de serem eficazes para as eleições seguintes. Não soará isto a qualquer coisa?

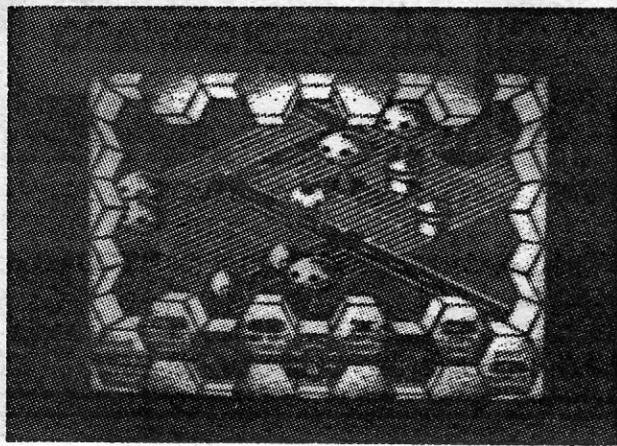
*President* poderá ter os seus «quês», eticamente, mas é, na verdade, um jogo com interesse, se quiserem tirar dele lições positivas, como, por exemplo, será mesmo assim que se dirige um país ou não será esta a forma mais imoral de o fazer? Numa coisa perde este jogo: os gráficos deixam muito a desejar, tornam-se até confusos. A área que representa o país, dividida por blocos, é com frequência confusa, embora, aos poucos, se aprenda a destrinçar o que significa cada bloco (tanques, poços de petróleo, depósitos, estradas, áreas agrícolas) e a tomar a decisão melhor na altura.

**GÉNERO:** Estratégia

**GRÁFICOS (1-10):** 3

**DIFICULDADE (1-10):** 3 na manipulação inicial

**CONSELHO:** A comprar



## EXTERMINADOR DE INSECTOS VÊ-SE AFLITO EM AMAUROTE

**TÍTULO:** Amaurote  
**MÁQUINA:** Spectrum

Ação da boa é o que oferece *Amaurote*, um jogo que exige bons reflexos e perícia, com a vantagem de ser bem construído e possuir uns gráficos de grande perfeição, com animação excelente e a obedecerem da melhor forma aos comandos, no caso daquele que controlamos.

Destruir insectos é o objectivo, mas não só, porquanto isso exige também alguma estratégia, já que aqueles que «contrataram» os nossos serviços não ficarão muito satisfeitos se ultrapassarmos o *budget*, nem se andarmos também a destruir a sua cidade.

A acção passa-se em *Amaurote*, numa cidade que foi construída com um produto químico, a substituir o betão, o qual emite uma radiação que provocou mutações nos insectos. Claro que os construtores da cidade só demasiado tarde se aperceberam disso, e agora trata-se de livrar os 25 níveis de *Amaurote* dos seus indesejáveis, hóspedes. A personagem que controlamos foi encarregada dessa tarefa, dispondo, para isso, de um veículo, *Arachnus*, que se parece com uma aranha e se movimenta como uma (excelente animação, essa), mas que tem as suas vulnerabilidades.

O jogo é controlado como um vulgar programa de acção, mas tem outras particularidades, como o orçamento inicial, na moeda corrente na cidade, *Dosh*, que deveremos usar não só para adquirir superbombas (cada uma custa 5 000 *Dosh*) como para reparar os danos de *Arachnus*.

Em cada um dos sectores há uma abelha-mestra, que deve ser destruída antes de passarmos ao seguinte (é preciso uma superbomba para esse efeito), mas também todos os insectos devem ser exterminados — o que não é fácil, já que a abelha-mestra está sempre a «produzir» mais. As bombas são pedidas pelo *menu de rádio* (usar «Caps Shift» para mensagens-rádio) e largadas no sector em que estamos, sendo necessário localizá-las. Cuidado, no entanto, porque não convém falhar o alvo, quando se usa uma dessas bombas. Os donos da cidade «empregaram-nos» para os livrar dos insectos e não para lhes destruir os edifícios.

*Amaurote* joga-se muito bem e trata-se de um dos jogos de acção mais interessantes ultimamente aparecidos entre nós. Quem aprecia o género tem aqui um bom desafio e muito que dar ao dedo.

**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS (1-10):** 9

**DIFICULDADE (1-10):** 9

**CONSELHO:** A não perder

## ROBÔ BEM CONSTRUÍDO É MEIO CAMINHO PARA GANHAR

**TÍTULO:** Nether Earth  
**MÁQUINA:** Spectrum

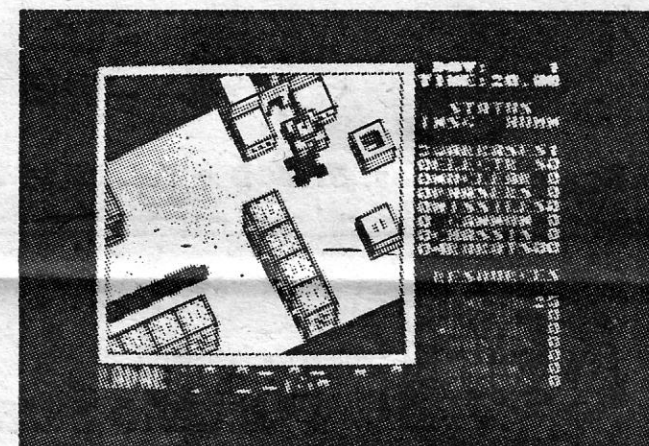
*Nether Earth* é uma boa surpresa, apesar de não ser muito inédita a concepção geral do jogo, quer em termos de história quer da sua condução. A começar por esta última, por exemplo, há que construir e equipar os *robots* que vamos usar durante o jogo, e aqui reside boa parte do seu sucesso, já que a construção mais adequada será a que permitirá, em princípio, obter melhores resultados. Como facilmente se verá, só nesta primeira parte do jogo se pode perder bastante tempo, combinando os diversos elementos que podem usar-se para a feitura de um *robot*, conforme as tarefas que lhe destinarmos. Assim, poderemos ter uns mais ligeiros e menos bem armados, outros mais bem equipados em termos de propulsão e de capacidade ofensiva.

A história é a de uma invasão da Terra por um povo, os *Insignians*, cujos representantes nunca chegamos a ver. Vemos, sim, os *robots* que eles construíram para patrulhar o planeta conquistado. Claro que há resistência, e uma das suas bases foi tomada e destruída, restando agora destruir outras três, e é nessa altura que entramos no jogo.

A acção decorre nas fábricas de *robots* inimigas e nas suas bases, sendo de notar que as fábricas são activadas quando o inimigo detecta os nossos *robots*. Estas fábricas podem ser destruídas por armas nucleares, mas o problema é que a explosão aniquila

também os *robots* que controlamos. Assim, se chegarmos a esse recurso, tenham cuidado em que só aí esteja um na altura.

Como se viu, a construção dos *robots* e, depois, a sua colocação no terreno são o primeiro passo deste jogo, e depois há que cuidar de não deixar que os *robots* inimigos levem a melhor, destruindo-os antes que nos destruam. Um problema é que muitos deles têm melhor armamento, pelo que uma boa tática é disparar de longe e escondermo-nos, atirar nova salva e assim por diante. Um radar na base do «écran» mostra a posição dos nossos *robots* relativamente



aos inimigos, mas melhor ainda é uma boa exploração das proximidades e, nesse aspecto, nada como uma máquina antigravidade, que pode voar sobre os obstáculos. Esta máquina serve também para controlar os nossos outros *robots*, transportando-os de um lado para outro, mas apenas um de cada vez.

Os gráficos em 3D estão bastante bem executados e é «realista» a forma como se movimentam os *sprites*, sendo de notar que é quase praticamente nula a mistura de atri-

butos. O jogo, diga-se, não é fácil, tem mais de estratégia do que de acção, mas só ao fim de algumas tentativas conseguimos tirar dele o melhor proveito. De qualquer forma, vale a pena tentarem, andando com um bocadinho de cuidado até dominarem bem os diversos desenvolvimentos do jogo.

**GÉNERO:** Acção/estratégia

**GRÁFICOS (1-10):** 8

**DIFICULDADE (1-10):** 8

**CONSELHO:** A comprar

## BOLHA RETOMA PERCURSO CONHECIDO

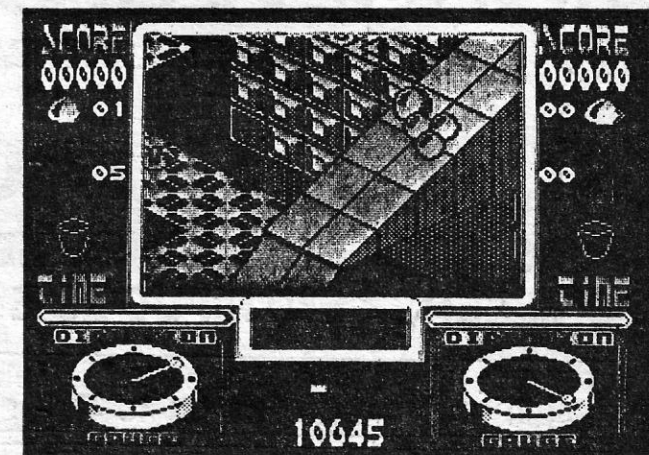
**TÍTULO:** Bubbler  
**MÁQUINA:** Spectrum

O formato de *Bubbler* está já um pouco visto, faz lembrar *Marble Madness* e respectivos seguidores, mas também é certo que, tanto este último jogo como outros que nele se inspiraram, tinham em regra boa qualidade. O mesmo se pode dizer de *Bubbler*, embora se jogue com alguma dificuldade e nem sempre seja «confortável» ter em conta a inércia, quando desloca-mos a bolha que controlamos.

Saber o objectivo do jogo é essencial. Tudo se passa numa cidade, cujos habitantes foram escravizados por um feiticeiro, *Vadra*. A personagem que controlamos ousou opor-se ao feiticeiro e foi transformada numa bolha e aprisionada. No entanto, um assistente do feiticeiro, *Kintor*, usou os seus próprios poderes mágicos para libertar temporariamente a bolha, de forma a que esta consiga destruir outras bolhas, estas criadas pelo feiticeiro, e impedir que mais surjam, pois é dessa forma que *Vadra* mantém dominada a cidade.

As bolhas do feiticeiro saem das garrafas mágicas, e estas podem ser tapadas com ro-lhas

igualmente mágicas, que o nosso herói recolhe ao passar por alçapões da prisão. No entanto, nem todos os alçapões têm ro-lhas e, se a bolha que controlamos cai neles, perde uma vida. O poder do feiticeiro diminui à medida que vamos tapando garrafas, e o objectivo, claro, é fazê-lo chegar a zero. A tarefa, no entanto, não é fácil, pois é necessário não sair das passagens e rampas, calcular bem os saltos e evitar inimigos que tentam empurrar ou destruir por outras formas a nossa bolha, para além de algumas armadilhas, como espinhos que aparecem de repente ou torres que disparam raios. Para tudo há um tempo-limite e, se o deixa-mos pas-



sar, perde-se uma vida, embora aquele período possa ser alargado se tivermos um relógio de bónus.

Os gráficos são bons, como é de uso na *Ultimate*, a bolha responde bem aos movimentos e aos saltos, mas é preciso ter cuidado com o efeito de inércia. Para melhorar as coisas, no entanto, a nossa bolha

pode disparar também raios de energia e isso sempre vai ajudando à pontuação.

**GÉNERO:** Acção

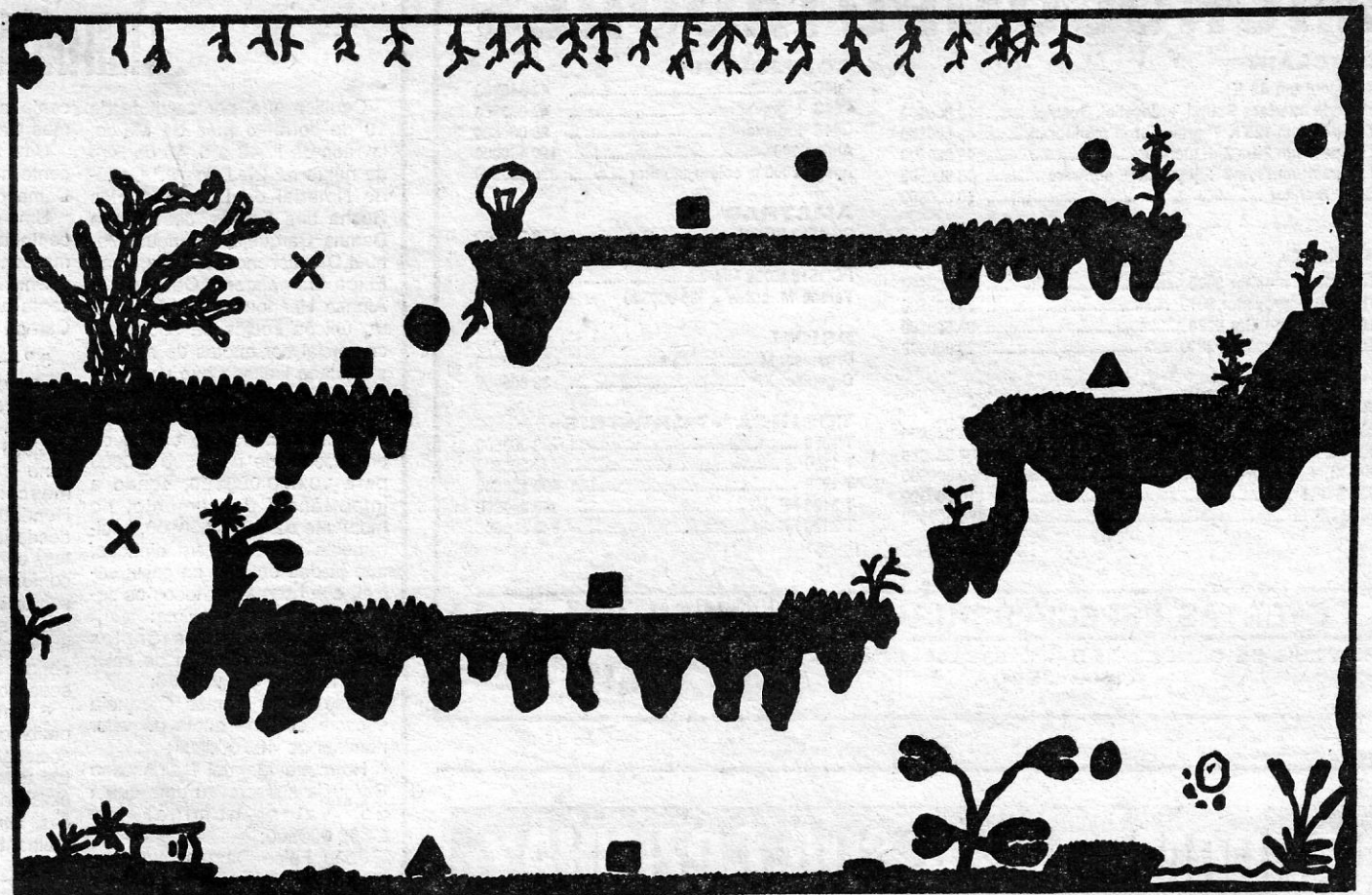
**GRÁFICOS (1-10):** 8

**DIFICULDADE (1-10):** 8

**CONSELHO:** Ver antes de comprar



# "CAMELOT WARRIORS": 1º NIVEL



X → PÁSSARO

■ → BOLA ANDANTE

● → MOSQUITO

\* → DRUIDA

▲ → TARTARUGA



**POR: RUI FILIPE**  
**C. GARCIA**  
 NIVEL É PRECISO LEVAR A LAMPADA  
 AO DRUIDA.

POKE 50782,255  
 POKE 50783,200  
 " 55918,201

## Pokes & Dicas

UMA vez mais abrimos com dicas, com uma referência especial às que nos foram mandadas pelo **Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro**, de S. João do Estoril, pela forma como vêm apresentadas (ver a ilustração).

### Mais Kwah

O jogo que continuou *Red Hawk* tem merecido a atenção de vários leitores, e desta vez foram **Hugo e Vítor**, de Leiria, que mandaram dicas para Kwah e que publicamos, por serem um pouco diferentes das anteriores:

No começo do jogo você aterra em *mansion drive*, comece o jogo por dizer a palavra mágica, de seguida faça os seguintes movimentos: *press record; say «kwah»; say «Kwah»; press stop; show pass to camera; north; look*. Você encontrou o «manda-chuva» lá do sítio, e também o vilão desta história, o Dr. Lee. Mas continuando: *say «Kwak»; look; examine room; get keys; say «kwah»; look*. Você agora, devido a um gás soporífero, desmaiou, e acordou amarrado e amordaçado a uma cadeira numa cela; ligue o gravador. Lembra-se da frase que gravou ao princípio? Pois, então, faça o seguinte: *press play; say «Kwak»; examine door; insert pass on gap; south; east; get flask; examine flask; east; get screwdriver; examine screwdriver; west; weat; south; say «kwah»; west; punch guard; get card; get tube; east; north; open door; west*. Você agora vai andar com o *Rik* agarrado às «saías», mas não se preocupe com isso, preocupe-se, sim, com as frases que ele repete constantemente. (*east; south; south; south*). Agora depara-se-lhe um elevador (*red lift*). A partir daqui, não revelamos mais, porque apenas fazemos um pouco mais do que isto, por isso guardamos o resto quando soubermos. Para andar no elevador, use o cartão, mas, atenção, o elevador já não volta atrás, por isso tome cuidado ao entrar.

Todos os objectos, menos as chaves e os cartões, não sabemos para o que servem, esperamos as vossas dicas.

Algumas das funções, tal como já existiam no *Red Hawk* vêm já no programa (*symbol shift* e o número correspondente à palavra que se deseja escrever).

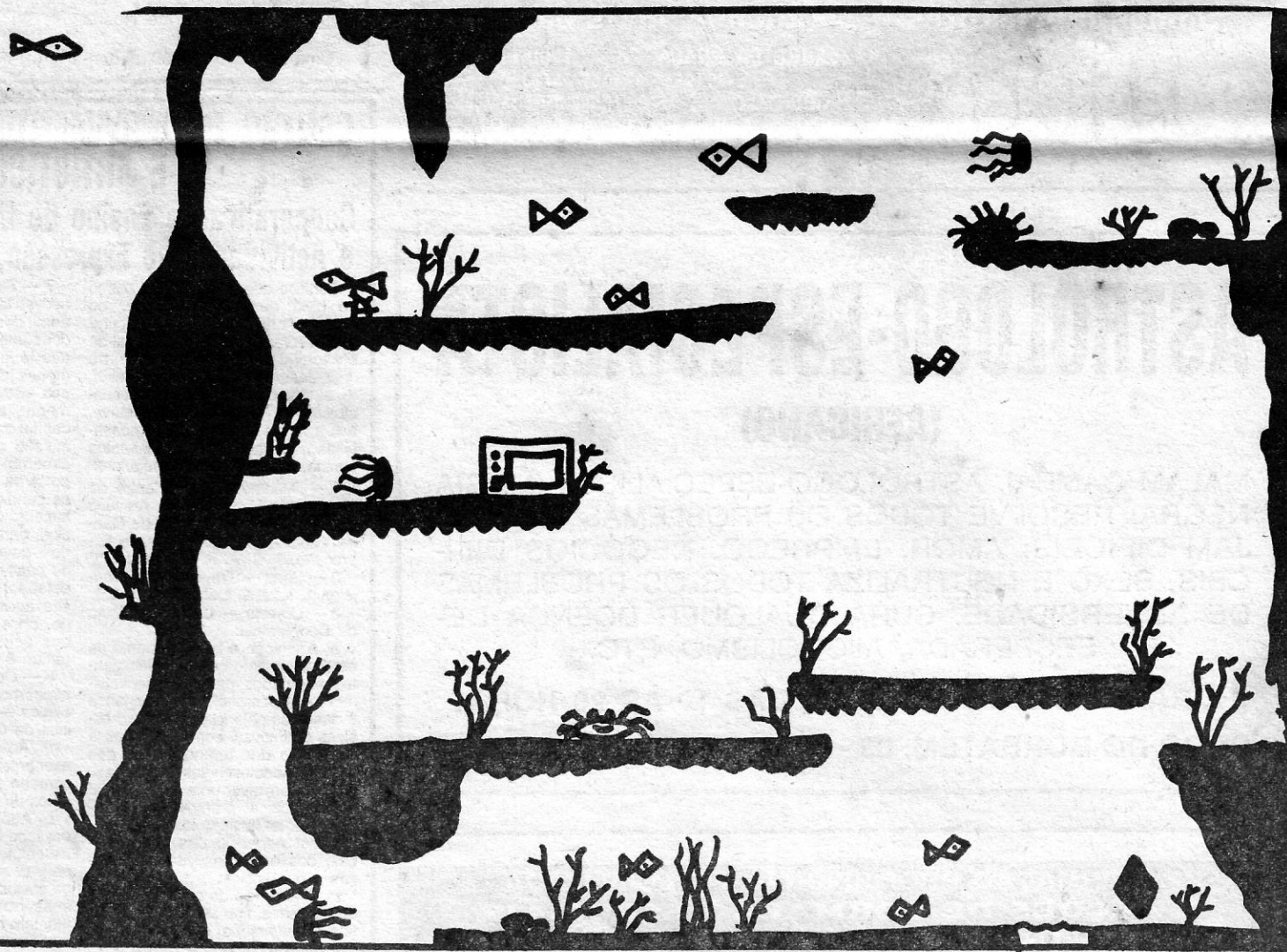
### Ajuda para Hulk

Mais material de **Paulo Miguel da Fonseca Santos Kaku**, de Santo António dos Cavaleiros, agora com dicas para Hulk:

No princípio, escrevam «bit lip», para sair da cadeira, e depois:

- Get fan
- Get gem
- East
- East
- Push button
- Bite lip
- Go tunnel
- Get gem
- Dig
- Go hole
- Get gem
- Dig
- Go hole
- Dig
- Get gem
- Up
- Lift dome
- Get gem
- South
- Drop gem
- Drop gem
- Drop gem
- Drop gem
- South (até aparecer um «screen» com abelhas)
- Wave fan
- Lift dome
- Get gem
- Dig
- Go hole
- Dig (até encontrar uma «gem»)
- Get gem
- Go dome
- Get gem
- West
- Get wax
- East
- Bite lip
- Go tunnel
- South
- Drop gem
- Drop gem
- Drop gem
- South (até encontrarem «chief examiner»)
- Get gem
- Go dome
- West
- Get gem

A partir daqui, venham outras dicas.  
 (Continua na pág. 57)



◆ → NEPTUNO

🐟 → PEIXE

🪼 → ALFORRECA

🐌 → OURIÇO

🦀 → CARANGUEJO

# "CAMELOT WARRIORS": 2-NIVEL



TEM QUE SE LEVAR A TELEVISÃO AO NEPTUNO PARA SE PASSAR DE NIVEL.

**POR: RUI FILIPE C. GARCIA**



*SpectrumCenter*

**MICROCOMPUTADORES**

**SINCLAIR**

ZX Spectrum 48 K	
c/ oferta Interface Sound + Joystick Gunslot	19 900\$00
ZX Spectrum 128 K + gravador + monitor	43 500\$00
ZX Spectrum Plus 2 + monitor	49 900\$00
ZX Spectrum Plus 2 + joystick + software	38 900\$00
QL + monitor	50 000\$00

**TIMEX**

TC 2048 + monitor 2000	29 600\$00
TC 2048 + gravador 2010	24 500\$00
TC 2068 + monitor 2000	33 500\$00
TC 2068 + gravador 2010	28 000\$00

**ATARI**

800 XL	22 040\$00
800 XL + gravador	32 500\$00
800 XL + diskdrive	50 000\$00
520 STFM	110 000\$00
1040 STFM	156 600\$00

**COMMODORE**

C64C	42 340\$00
C64C + gravador	49 000\$00
C64C + diskdrive	90 000\$00
Amiga 500	162 400\$00
Amiga 2000 c/ colour monitor	320 000\$00

**AMSTRAD**

PC 1512 SDMM	139 200\$00
PC 1512 DDMM	171 100\$00
PC 1512 HD20 MM	284 200\$00
Versão M. cores + 35 000\$00	

**PSION**

Organiser M	27 840\$00
Organiser XP	39 000\$00

**TOSHIBA «PORTÁTEIS»**

T 1000	290 000\$00
T 1100	487 200\$00
T 1200	690 200\$00
T 3100 FF	690 200\$00
T 3100 FH	846 800\$00

IVA JÁ INCLUÍDO

**OFERTAS ESPECIAIS DURANTE O MÊS DE JUNHO**

RUA LUIS DE CAMÕES, 35-B — 63 78 64 - 64 55 28 - 64 19 10  
1300 LISBOA

**CONTACTE-NOS**

**VAI COMPRAR A SUA COZINHA?**

**ENTÃO VISITE-NOS!...**

TEMOS UMA VARIEDADE DE MODELOS INEDITOS, DE BOM GOSTO REQUINTE E QUALIDADE

— DESCONTOS ESPECIAIS PARA QUANTIDADES —

**Aproveite os preços da nossa campanha de inauguração**

CONSULTE-NOS!

**Somos fabricantes — Vendemos mais barato**



**LARGO DA GRAÇA, 28 — 1100 LISBOA**  
Telefs. 86 19 65 - 87 40 07 - 87 33 60  
**ABERTO DAS 9 ÀS 20 H. INCLUSIVE SÁBADOS**  
(Abertos à hora do almoço)

**ASTRÓLOGO-ESPECIALISTA**

(AFRICANO)

MALAM CAMBAI, ASTRÓLOGO-ESPECIALISTA (MAGIA NEGRA) RESOLVE TODOS OS PROBLEMAS QUE SEJAM DIFÍCEIS: AMOR, EMPREGO, NEGÓCIOS DIFÍCEIS, SEXO E NEUTRALIZA TODOS OS PROBLEMAS DE ADVERSIDADE. CURA QUALQUER DOENÇA DESESPERADA, ALCOOLISMO, ETC.

**HORÁRIO: TODOS OS DIAS, DAS 10 ÀS 20 HORAS**

**POÇO DO BORRATÉM, 33 - 3.º TELEFONE 86 74 50**

**FORMAÇÃO PROFISSIONAL ESPECIALIZADA**  
**ACCÕES DE FORMAÇÃO ESPECIAIS**  
**A INICIAR EM JUNHO/JULHO**  
**CURSOS DE: ACUPUNCTURA**  
**TÉCNICOS DE**

**GRAFOPATOLOGIA**

TECNICAS DE DIAGNÓSTICO POR ANÁLISE DE GRAFISMOS  
Duração: 40 horas (2 semanas)

**SHIAT SU**

COM REFLEXOLOGIA PODAL  
MÁSSAGEM TERAPEUTICA E ESTÉTICA ORIENTAL  
Duração: 1 mês

**DO-IN**

(ACUPUNCTURA CASEIRA),  
2 semanas

**IRIDOLOGIA HOLÍSTICA**

TECNICAS DE DIAGNÓSTICO POR ANÁLISE DA IRIS

**INFORMAÇÕES E INSCRIÇÕES:**

**CEPEP — Centro Português Ensino Profissional**  
Rua de São Bento, 311 - r/c (junto ao Largo do Rato)  
Telef. 67 39 60 — 1200 LISBOA

**DAMAS, ROCHA & DAMASCENO, LIMITADA**

Certifico que, por escritura de 10 do corrente mês de Março, lavrada de fl. 42 a fl. 45 do livro de notas n.º 27-J do 19.º Cartório Notarial de Lisboa, Carlos Rocha dos Santos, José Maria Damas Carqueja, Henrique Manuel Damasceno Carqueja, João Filipe Damasceno Carqueja e Afonso Henrique Carepa Ferreira, únicos sócios da sociedade comercial por quotas de responsabilidade limitada que usa a firma de Damas, Rocha & Damasceno, Lda., com sede nesta cidade, aumentaram o capital da dita sociedade de 2 500 000\$00 para 10 000 000\$00, sendo a importância do aumento, no montante de 7 500 000\$00, inteiramente realizada, em dinheiro, que já deu entrada na caixa social, e subscrita por todos os sócios, pela forma seguinte:

Carlos Rocha dos Santos subscreeu uma quota do valor nominal de 2 400 000\$00; José Maria Damas Carqueja subscreeu uma quota do valor nominal de 400 000\$00; Henrique Manuel Damasceno Carqueja subscreeu uma quota do valor nominal de 2 650 000\$00; João Filipe Damasceno Carqueja subscreeu uma quota do valor nominal de 1 550 000\$00; Afonso Henrique Carepa Ferreira subscreeu uma quota do valor nominal de 500 000\$00. Pela mesma escritura, foi substituída a redacção dos artigos 3.º, 5.º e 6.º do pacto social, a qual ficou a ser a seguinte:

3.º — O capital social é de 10 000 000\$00, está integralmente realizado, em dinheiro e nos demais bens e valores constantes da escrita social, e corresponde à soma das seguintes quotas:

Uma de 3 200 000\$00, pertencente ao sócio Carlos Rocha dos Santos;  
Uma de 1 000 000\$00, pertencente ao sócio José Maria Damas Carqueja;

Uma de 3 050 000\$00, pertencente ao sócio Henrique Manuel Damasceno Carqueja;

Uma de 1 750 000\$00, pertencente ao sócio João Filipe Damasceno Carqueja; e  
Uma de 1 000 000\$00, pertencente ao sócio Afonso Henrique Carepa Ferreira.

5.º — A gerência, dispensada de caução, será exercida por todos os sócios, Carlos Rocha dos Santos, José Maria Damas Carqueja, Henrique Manuel Damasceno Carqueja, João Filipe Damasceno Carqueja e Afonso Henrique Carepa Ferreira, que desde já ficam nomeados gerentes, com ou sem remuneração, conforme for deliberado em assembleia geral, sendo necessárias e suficientes as assinaturas em conjunto de 2 gerentes para obrigar a sociedade em todos os seus actos e contratos.

§ único. É expressamente proibido aos gerentes obrigar a sociedade em actos e documentos estranhos aos negócios sociais, tais como fianças, subfianças, letras de favor e outros semelhantes.

6.º — A cessão de quotas a estranhos fica dependente do consentimento da sociedade, a qual, em primeiro lugar, e os sócios não cedentes, em segundo lugar, ficam com o direito de preferência, pelo preço que a quota tiver no último balanço aprovado.

§ único. Nos três primeiros anos subsequentes à data de hoje a quota do sócio Afonso Henrique Carepa Ferreira não poderá ser cedida por preço superior ao seu valor nominal.

19.º Cartório Notarial de Lisboa, 15 de Março de 1982.

O Primeiro-Ajudante,  
(a) Fausto da Silva Malvar

**CENTRO DE MOVIMENTO EXPRESSIVO E ARTÍSTICO**

**Cooperativa de Ensino de Dança, Ginástica e Actividades de Expressão, S. C. A. R. L.**

Certifico que no dia 17 de Março de 1980, de fl. 14 a fl. 17 v.º do livro de notas n.º 9-A, para escrituras diversas do Cartório Notarial de Moscavide, a cargo do notário José Joaquim de Carvalho Botelho, foi exarada uma escritura de constituição de sociedade cooperativa, sob a forma anónima de responsabilidade limitada, de cujos estatutos consta, além do mais, o seguinte:

1 — Denominação — Centro de Movimento Expressivo e Artístico — Cooperativa de Ensino de Dança, Ginástica e Actividades de Expressão, S. C. A. R. L. (artigo 1.º).

2 — Sede — Travessa da Laranjeira, 1, letra A, Lisboa (artigo 2.º).

3 — Objecto — Constitui objecto da Cooperativa:

a) A criação e funcionamento de estabelecimento ou estabelecimentos orientados para o desenvolvimento da personalidade da criança e das suas potencialidades expressivas e criativas, bem como para a ocupação dos tempos livres das crianças, adolescentes e adultos;

b) Desenvolver uma acção social e pedagógica, promovendo actividades de carácter cultural que preencham necessidades das crianças, dos encarregados de educação e dos sócios;

c) O exercício de outras actividades conexas, tipo seminários e cursos concentrados, que a Cooperativa delibere organizar (artigo 3.º).

4 — Duração — Indeterminada (artigo 1.º).

5 — Mínimo de capital social — 1600\$00, já totalmente realizado e subscrito pelos sócios fundadores em acções de 100\$00 cada uma (artigo 12.º).

6 — Mínimo e máximo de capital individual — O mínimo é de 1 acção de 100\$00; porém, o capital é variável e ilimitado (artigo 12.º). Contudo, para a admissão de novos sócios, o capital mínimo de admissão é de 500\$00, liberado de uma só vez (artigo 13.º).

7 — Condições essenciais de admissão dos sócios — Podem ser admitidos como sócios os indivíduos interessados na Cooperativa, desde que preencham as condições de admissão estipuladas nos estatutos, como, designadamente, efectuar a subscrição do capital mínimo (artigo 6.º). A admissão dos sócios será feita em assembleia geral, mediante proposta da direcção e de acordo com as condições estipuladas no regulamento interno (artigo 7.º). Os sócios, para que possam ser admitidos, deverão proceder à liberação do capital subscrito nas condições estatutárias e dar, por escrito, a sua adesão ao regulamento interno, após o que entrarão no gozo dos seus direitos de associados (artigo 8.º).

8 — Condições essenciais para exoneração ou exclusão de associados — Perdem o direito de sócios da Cooperativa:

a) Aqueles que pedirem a sua exoneração, mediante pedido apresentado por escrito até trinta dias antes do termo de cada ano social;

b) Aqueles que forem excluídos, em face de exclusão aplicada pela assembleia geral e fundamentada pela direcção, nos casos em que os sócios se recusarem a cumprir as suas obrigações estatutárias ou atentem contra o bom nome e interesses da Cooperativa (artigo 11.º).

É quanto me cumpre certificar em face do que me foi solicitado, sendo este extracto passado de harmonia com o disposto no artigo 207.º do Código Comercial, na nova redacção que lhe foi introduzida pelo Decreto-Lei n.º 744/76, de 18 de Outubro.

Cartório Notarial de Moscavide, 12 de Maio de 1980.

O NOTÁRIO,  
(a) José Joaquim de Carvalho Botelho

**TRIBUNAL JUDICIAL DA COMARCA DE ALENQUER 2.º ANÚNCIO**

No dia 21 de Julho de 1987, pelas 14.30 horas, no Tribunal Judicial de Alenquer, nos autos de carta precatória n.º 111/87 — 1.ª Secção, vinda do 15.º Juízo Cível, 3.ª Secção de Lisboa, extractada dos autos de Execução Ordinária n.º 3560/84, que PERTÓLEOS DE PORTUGAL E.P., Petrogal, com sede na Rua das Flores, Lisboa, move contra CERÁMICA FORTE, LDA., com sede em Labrugeira, Alenquer, não-de ser postos em praça, pela primeira vez, para serem arrematados ao maior lance oferecido, acima do valor indicado no processo, os seguintes bens:

**BENS A ARREMATAR VERBA N.º 1**

Um camião MAN, com a matrícula DA-60-90, de cor cinzenta, com o motor n.º 192560/89 B, com caixa de madeira, basculante, em mau estado de conservação, avaliado em 300 000\$00:

**VERBA N.º 2**

Uma pá carregadora de rodas FIAT-ALLIS, modelo 345B, avaliada em 3 000 000\$00.

**VERBA N.º 3**

Uma pá carregadora de rodas BENFRA mod. 3501/S, «chassis» n.º 17969 rectro 17703, avaliada em 5 000 000\$00.

**VERBA N.º 4**

Dois empilhadores motorizados FENWICK 5000 kg, avaliados em 5 000 000\$00.

**VERBA N.º 5**

Dois tractores FORDSON, avaliados em 200 000\$00.

Alenquer, 15 de Junho de 1987.

O JUIZ DE DIREITO,  
(a) António Manuel Clemente Lima

O ESCRITURÁRIO JUDICIAL,  
(a) Albino do Nascimento Ramos

**CARTÓRIO NOTARIAL DE MOSCAVIDE**

Rua Arminda Gomes de Carvalho, 4  
NOTÁRIO:  
LIC. ANTÓNIO RAMOS PIRES

Certifico, para efeitos de publicação, que no extracto emitido por este cartório no dia 4/6/87, respeitante à constituição da sociedade comercial por quotas denominada MARVIMAR — Sociedade Abastecedora de Comestíveis, Limitada, com sede no Bairro Sol Tejo, Vivenda Idalina Martins, lote 46, freguesia de São João da Talha, concelho de Loures, foi por lapso indicado que a sociedade foi constituída entre José Manuel Videira Martins, Joaquim Rosa Marques e José Rosa Marques, quando na realidade se devia ter indicado que o último daqueles sócios se chama JOSÉ MARIA CEPEDA MARTINS, o que se rectifica.

Em tudo o mais RATIFICA-SE todo o conteúdo do citado extracto.

Está conforme.  
Cartório Notarial de Moscavide, 23 de Junho de 1987.

O AJUDANTE  
(a) Orlando da Conceição Ramos Rodrigues

**TRIBUNAL DA COMARCA DE LEIRIA 1.º ANÚNCIO**

São citados os credores desconhecidos que gozem de garantia real sobre os bens penhorados aos executados, para reclamar o pagamento dos respectivos créditos, pelo produto dos tais bens, no prazo de 10 dias, depois de decorrida a dilação de 20 dias, que se começará a contar da segunda e última publicação.

Execução Sumária n.º 324/85, 1.ª Secção, 1.º Juízo.

Exequente — Mota Assis & Irmão, Lda.

Executado — JOSÉ ANTÓNIO COELHO, casado, comerciante, residente em Estrada da A-Damaia, 25-B, Lisboa.

Leiria, 15 de Junho de 1987.

O Juiz de Direito,  
(a) Mário Roque

Pel'O Escrivão de Direito,  
(a) José Martins Fernandes

**Se conduzir não beba**





# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

(Continuação da pag. 55)

### Zorro regressa

Pedidos de dicas para Zorro tem havido vários, apesar de já as termos dado em tempos, mas, atendendo a que muitos leitores talvez não lhes tenham tido acesso, aqui vão as que mandou Joaquim Helder Guerreiro, de Setúbal:

- 1 — Apanhar o lenço
- 2 — Apanhar a chave
- 3 — Apanhar a garrafa
- 4 — Dar a garrafa ao bêbedo
- 5 — Apanhar a chave
- 6 — Apanhar o ferro para ferrar a vaca
- 7 — Aquecer o ferro na lareira até aparecer brasas
- 8 — Ferrar a vaca
- 9 — Apanhar a ferradura
- 10 — Apanhar a chave
- 11 — Apanhar a corneta
- 12 — Por-se em cima da tábuca na ponta esquerda, de maneira que a outra ponta fique no ar
- 13 — Largar a corneta
- 14 — Quando o guarda e o boneco saltarem, carregar no botão para subir e o boneco fica agarrado ao pau
- 15 — Apanhar a bota que está em cima desse prédio
- 16 — Apanhar a chave
- 17 — Apanhar o sino
- 18 — Pôr o sino no campanário
- 19 — Apanhar a chave
- 20 — Apanhar o 2.º sino
- 21 — Pôr o sino no campanário

### 2.ª parte

- 1 — Ir ao poço
- 2 — Apanhar o vaso das flores e fazer com que a bola levante a pedra, que nos impede de apanhar a taça (para isso usa-se o vaso: trazer o vaso conosco na volta).
- 3 — Ir ao pé do bêbedo
- 4 — Saltar para cima do bêbedo e pular para cima: fique na escada à espera que apareça um guarda da porta esquerda; quando ele aparecer suba rapidamente e lute com ele, de maneira a que o empurre da plataforma
- 5 — Desça pelas escadas debaixo do embrulho
- 6 — Apanhe a taça
- 7 — Vá ao cemitério (campa aberta); desça pelas escadas e procure um objecto com uma bota e a taça: esse objecto está a piscar; suba pelas escadas que estão ao lado do objecto
- 8 — Salve todos os prisioneiros, chegando-se ao pé de cada prisão e premindo «Z»
- 9 — Suba pela escada formada pelos prisioneiros
- 10 — Vá ter com a princesa e dê-lhe um beijo (a partir daqui não sei fazer mais nada, porque o boneco, ao beijar a princesa, perde uma vida. Será que temos que oferecer o vaso das flores à princesa?).

Mais simplificadas foram as instruções que mandou Paulo Jorge Fernandes, de Lisboa, que refere a necessidade de apanhar os sacos com dinheiro e termina assim:

— depois de salvar os prisioneiros, levar o lenço à princesa, saltar da torre do castelo e apanhar uma rosa, voltar a fazer o mesmo percurso e entregar a rosa à princesa.

Quando ao teu mapa, Paulo, não está muito publicável, e o mesmo sucede ao de Joaquim Guerreiro. E, respondendo a este último, quer o Gac, quer The Quill estão comercializados em Portugal. Provavelmente, terá que vir a Lisboa e, passe a propagação, procurar na Triudus, por exemplo.

### Starquake

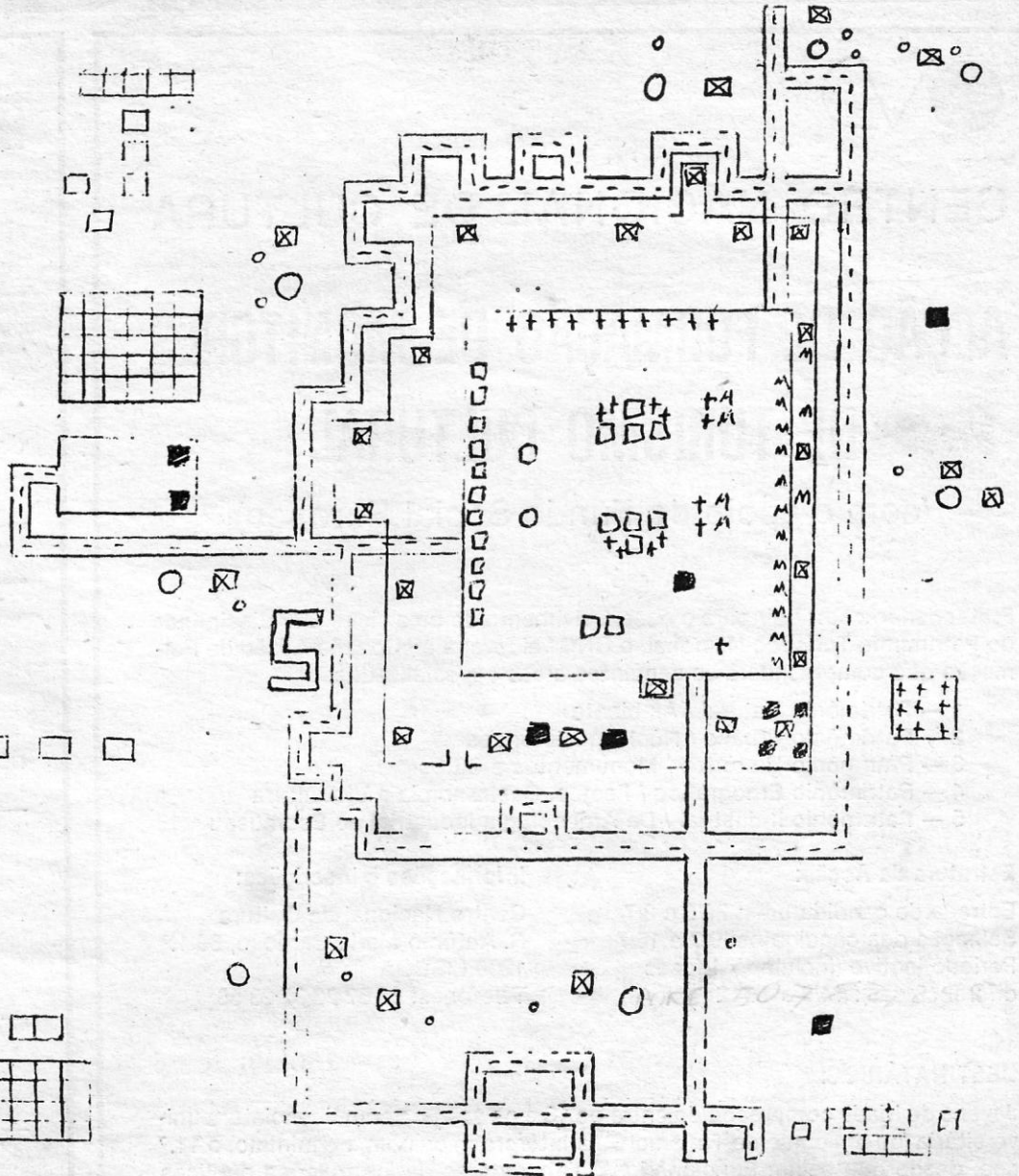
Ricardo Landeiro de Sousa Gonçalves, de Lagos, responde a Pedro Teigas, com algumas dicas para Starquake.

O jogo consiste em substituir peças, e para isso podemos fazer mais facilmente o jogo. No 1.º «écran», existem 2 saídas para baixo. Para apanharem a nave, vão pela da direita. Encontram-se num túnel, e então sigam pela direita. Vão cair em cima da nave. A sua base parece um alguidar. Metam-se em cima e teclem para subir. Já têm nave e agora têm de apanhar peças, para não perder energia. Existem outras peças, que são as que nós temos de recolocar numa sala, que de jogo para jogo mudam de lugar. Para apanhar estas peças (que se podem transportar) têm de pousar a nave na base mais próxima, e de seguida vão para o centro da peça e teclem para subir. Apanham a peça e depois podem ir apanhar a nave em qualquer base que esteja perto. Entretanto, existem passagens secretas, que nós pode-

## GLIDER RIDER

### LEGENDA:

- - ABRIGOS
- M - MISSEL
- + - TORRE
- O - REATOR
- ⊗ - LASER
- o - POSTE
- - BOMBAS



POR: JOÃO MANUEL

mos transpor. Para encontrar uma, sigam estas instruções: no 1.º «écran» desçam pela esquerda, desçam de novo e vão pela esquerda. Continuem pela esquerda e veem um buraco pela parede. Só sem nave é que poderão transpor. Há uma peça rectangular, a que eu chamo «mala», que nós podemos utilizar para passar pela porta de segurança. Também a podemos utilizar, para termos acesso à «Kéops Piramyd», ou seja, uma peça que, se nós tentarmos apanhar, e com posse da «mala», podemos substituir por uma das 5 que o computador mostra. Se forem sempre para baixo, vão dar às caves, onde há muitas peças de energia. Em contrapartida, no jogo Moon Alert, ele gostava de saber como se passa a zona H, e no Acrojet como se estabiliza o avião e quais são os comandos direccionais do jogo. Gostava também de saber como se introduzem pokes.

### Nosferatu e Fairlight II

Miguel Eduardo Paes Dâmaso de Moraes, de Lisboa, enviou duas dicas, com algumas perguntas:

Em Nosferatu: Na sala de banquetes, ao fundo há uma lareira; encostem-se a ela do lado direito e obterão, às vezes, um castiçal, as escrituras ou energia.

Na biblioteca, não na primeira, mas na segunda escada, se a subirem aparecerão uns «coisos» em cima. Para que servem? Queriam saber também para servem as escrituras (deeds) e o castiçal (candles).

Já passei para o 2.º nível, mas o primeiro dá-me mais curiosidade. Os olhos servem para dar às pessoas que nos tiram energia.

Em Fairlight II: quando caímos no alçapão, ao pé da faca mágica, vemos duas portas, uma para a direita, outra para cima. Se optarmos pela de cima, cairmos numa pedras. Removam-nas e acharão uma chave. Se optarem pela de cima, estarão num nível com um barril. Removam-no e acharão outra chave.

Deste leitor ainda, dois pokes:

- ANTIRIAD — POKE 34270, 0
- DRUID — POKE 24890, 201

### Tau Ceti e Academy

João Carvalho, de Lisboa, escreveu para dar uma explicação com interesse para mui-

tos leitores sobre Tau Ceti. O problema, que já aqui foi referido, é o do abastecimento da nave. Pois bem, ele diz que já descobriu o problema: é que há pelo menos duas versões de Tau Ceti à venda (só?) e uma delas está «faralhada», tornando impossível o reabastecimento e, por via disso, terminar o jogo.

Quanto a Academy, que elogia bastante, diz que terminou todas as 20 missões e aconselha: escolham «bombas» sempre, quando houver inimigos que não possam ser suprimidos de outro modo. Além disso, é melhor desenharem o vosso próprio skimmer, com bons lasers, velocidade, escudos e, além disso, usarem um scanner e ADF.

Apreciador de jogos de aventura, João Carvalho — morador na Rua da Cruz, 131-2.º Esq. 1300 Lisboa —, diz que já acabou as de que junta lista e que poderá ajudar outros leitores, se lhe escreverem e mandarem um selo para a resposta (já agora, manda também para esta secção!). São elas: Aftershock, ID, Sherlock, Hampstead, Terror-molinos, The Hobbit, System 15 000, Vera Cruz, Sidney Affair, Price of Magick, The Fourth Protocol (1.ª parte), Mountains of Ket, Mindshadow (quase tudo) e Drácula (1.ª parte).

Quanto à secção de «aventuras», estará para breve.

### Maradona e mais alguns

Códigos para o Handball Maradona apareceram, vindos de três leitores: Pedro Tirano, de Alcoitão, Nuno Sequeira, de Lisboa, e Nuno Miguel Carneiro de Moura, também de Lisboa, que mandou uma carta bastante bem feita na «printer». E são os seguintes, os deste último:

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1.º NÍVEL | 2.º NÍVEL |
| B — 7848  | F — 1646  |
| C — 8158  | G — 2656  |
| D — 5141  | H — 4545  |
| E — 3651  | I — 6555  |
| 3.º NÍVEL | 4.º NÍVEL |
| J — 7542  | N — 1743  |
| K — 8852  | O — 2753  |
| L — 5247  | P — 4344  |
| M — 3757  |           |

O problema é que nem tudo coincide e, assim, os códigos de Pedro Tirano, a partir do nível M, são os seguintes:

- |          |          |
|----------|----------|
| M — 5767 | T — 8831 |
| N — 333  | U — 5861 |
| O — 1363 | V — 3136 |
| P — 2334 | W — 1166 |
| Q — 4464 | X — 2135 |
| R — 6438 | Y — 4665 |
| S — 7469 | Z — 6632 |

Ainda diferentes são os enviados por Nuno Sequeira:

- |          |          |
|----------|----------|
| B — 8384 | J — 3542 |
| C — 8185 | K — 1552 |
| D — 2841 | L — 2547 |
| E — 6146 | M — 4257 |
| F — 7156 | N — 6243 |
| G — 8645 | O — 7253 |
| H — 8645 | P — 8744 |
| I — 5655 |          |

É evidente que estas discrepâncias correspondem a diversas versões do jogo, mas a ajuda aqui fica.

## TOP «A CAPITAL»

### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — ARCANOID
- 2.º — SABOTEUR II
- 3.º — ENDURO RACER
- 4.º — KRAKOUT
- 5.º — AGENTE X
- 6.º — EXPRESS PEDERS
- 7.º — NEMVICH
- 8.º — SCALEXTRIC
- 9.º — LEARY BOARB
- 10.º — CYROX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX